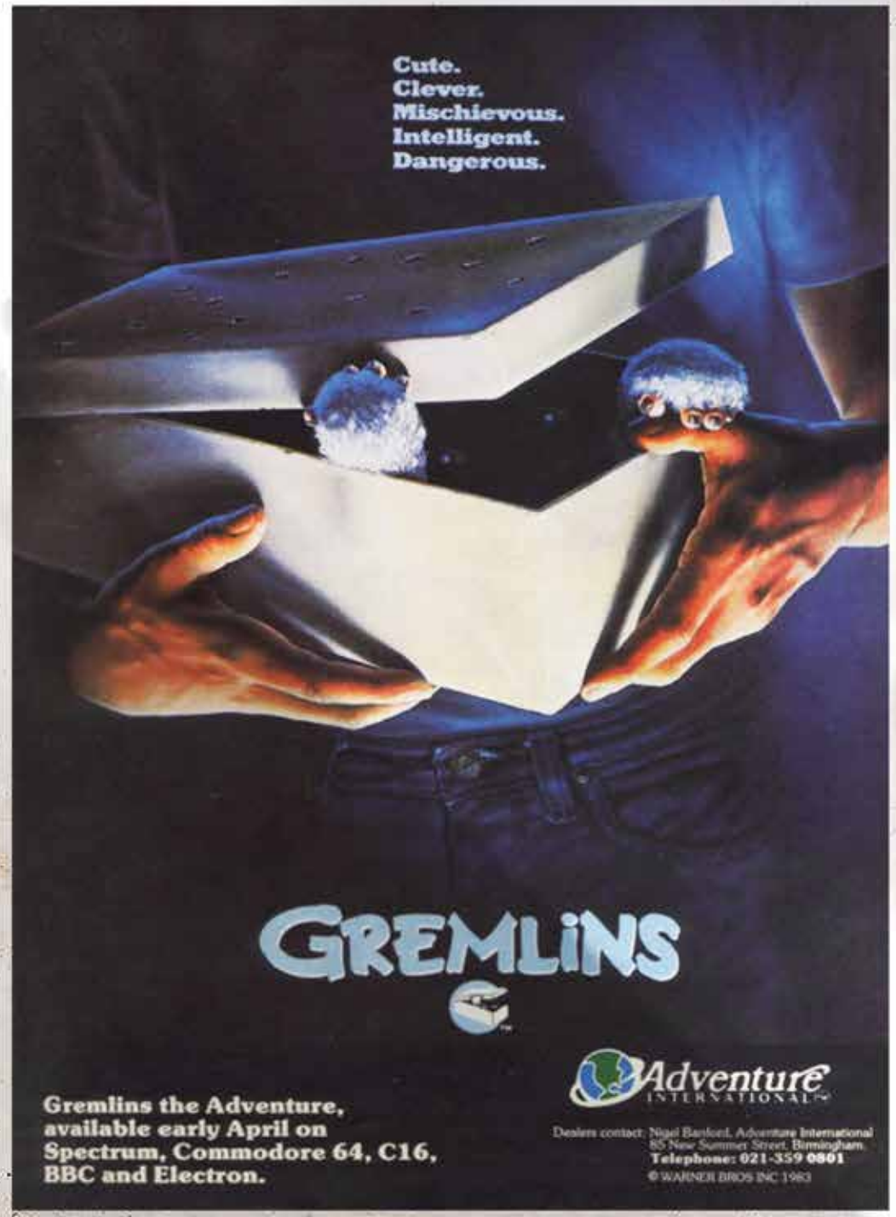
Replay®

ISSN 2545-739X · AÑO 8 · NÚMERO 45
MARZO 2024 · ARGENTINA $6000



REVISTAREPLAY.COM.AR

FANTASMAS DE LUZ

Es más verdad que melancolía: el mundo tal y como lo conocemos ya no existe más. Pero no vale (tanto) llorar como sí vale (mucho) recordar. Aquí, donde había cónclaves escandalosos que albergaban a legiones de pibes sudados con ojos de araña, hoy hay otra cosa: un shopping con trucherías, un local que vende corpiños, un clon de Havanna, nada.

Y sobre el margen del recuerdo de una Costa Atlántica diferente, la memoria activa fichinera sangra por su metamorfosis. En Mar del Plata, ciudad de océano templado, arena rubia y labios salados, se jubiló el sagrado arte del arcade. Queda, por supuesto, el inmarcesible Sacoa de la peatonal San Martín intercalando algunas de sus viejas medallas con kiddies y máquinas redemption. Hay que pasar el invierno. Es que el público cambió. Las nuevas épocas convirtieron los videojuegos en burbujas individuales, cuando fueron un refugio colectivo (de amistad, de competitividad, del otro).

Por ahí resiste a los ponchazos un último enclave: The King, en la esquina de Belgrano y Entre Ríos, una sala recreativa como las de antes. Allí, en sus atiborrados pasillos, viven el ruido y la excitación adolescente, el crujir de las fichas a precios absurdos y, también, un flipper de *Lethal Weapon*, unos *Daytona* USA con la dirección escorzada y un hermosísimo X-*Men* basado en el piloto de *Pryde of the* X-*Men* que dan ganas de mudarse a Mardel.

Una sombra ya pronto serás.

▶ HERNÁN PANESSI

equipo Replay | Año 8 · Nº45
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Marzo 2024

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Hernán Panessi, Tripo, Martín Zucal y Club Argentino de Arcades.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo. ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de marzo de 2024.

REVISTAREPLAY.COM.AR

Revista Replay @revista_replay revistareplay

Somos miembros de la Asociación de revistas culturales ARECIA

Nuestras redes las administra PLANO.

Nuestros videos son producción de bocha-tv.net

Nuestra editorial se llama LISTO.

GRANDES CAGADAS

Shitty Games cumple 10 años y lo festeja lanzando un compilado de los juegos que retrataron de manera ácida nuestra actualidad argentina durante la última década.

POR EZEQUIEL VILA

Nuestra bella fauna de videojuegos nacionales cuenta con exponentes de todo tipo y color. Mientras que una porción grande de los talentos de nuestro país se vuelcan al modelo industrial, desarrollando para lanzamientos propios o para estudios del otro lado del globo, otros tantos apuestan al desarrollo independiente y, con pequeños equipos (a veces unipersonales), realizan experiencias más arriesgadas. Si se tratase de la escena musical, a este par mainstream e indie habría que sumarle una escena under, sin pretensiones comerciales y con una marcada voluntad política y contestataria. Si esa movida existe en el videojuego nacional, Shitty Games es su exponente más acabado.

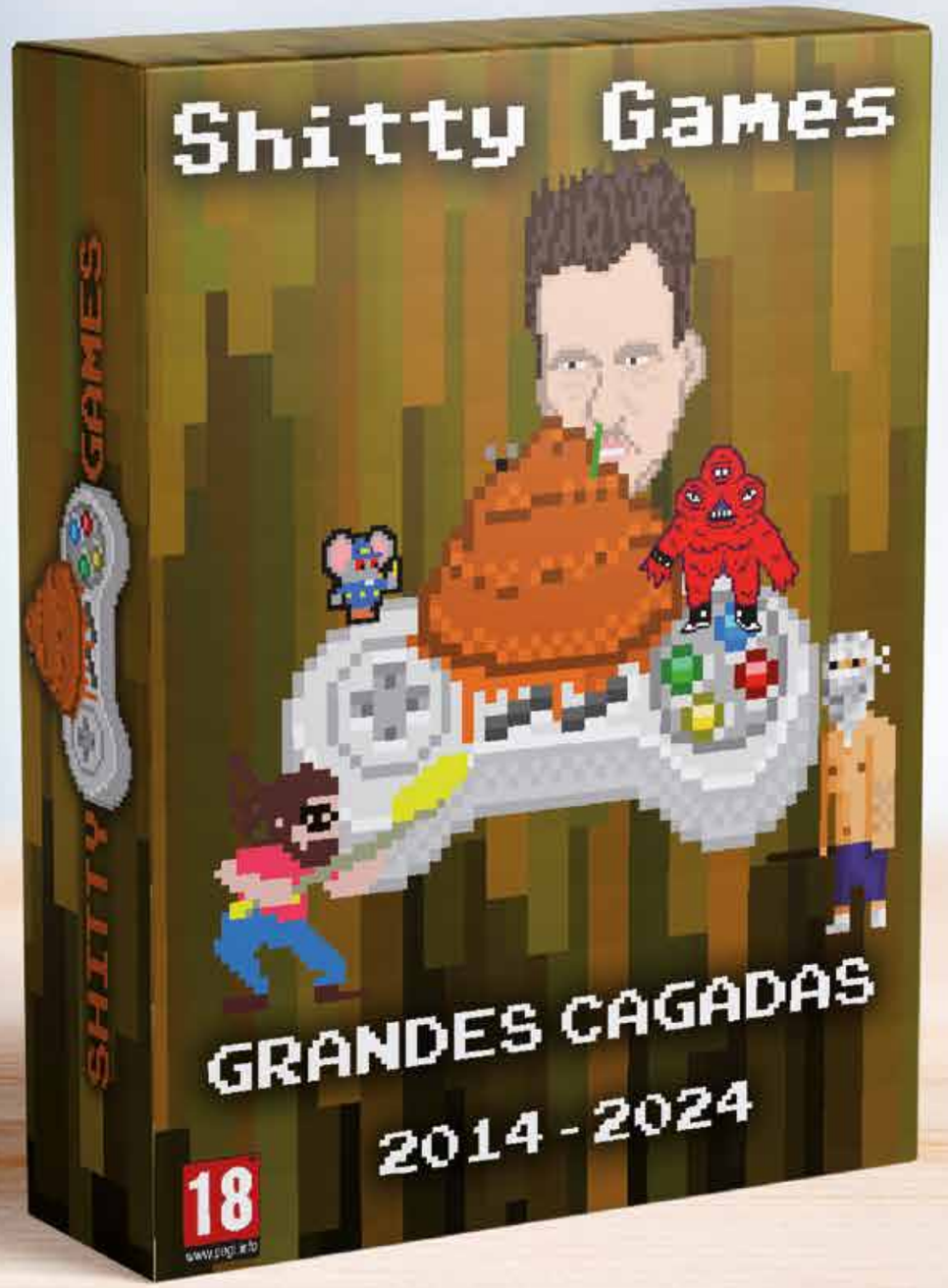
Shitty Games apareció en todos los noticieros del país al viralizarse en septiembre de 2014 su juego *Gendarmer*, una experiencia pixelada que reconstruía y denunciaba los incidentes ocurridos unos días antes en el corte de la autopista Panamericana por los trabajadores de la fábrica Lear. Allí, un oficial de Gendarmería había "sufrido" un supuesto atropello, que se reveló como carancheada (el tipo se tiró arriba del capó del auto del manifestante) en una filmación que apareció después. A partir de allí, los chicos de Shitty Games no pararon de hacer juegos sobre las noticias más tristemente bizarras de nuestra actualidad nacional para criticar el rol de los medios que maquillan y desfiguran la realidad a su antojo. A lo largo de sus intervenciones, Shitty Games aporta siempre su amor por los videojuegos clásicos, un estilo trash violento y escatológico muy característico y las obligadas referencias a sustancias alucinógenas y fiscales muertos.

A *Gendarmer* le siguieron joyas como *Keku Liao* (videojuego que proyectaba el orientalismo sanguinario del cine clase B y el *Mortal Kombat* sobre la noticia de un cordobés que se había defendido de un robo con una katana en abril de 2015), *Wonder Pity* (un plataformero lisérgico que retrataba la fuga del cantante Pity Álvarez en bicicleta luego de asesinar de un disparo a un vecino de Lugano en junio de 2018) o el *Sunset Gauchers* (reimaginación del clásico de arcade *Sunset Riders* con ocasión del choque entre gauchos y manifestantes veganos durante un evento en la Rural de 2019). En estos diez años, Shitty Games no cesó de sacar jueguito tras jueguito, superando los 40 lanzamientos, incluido su reciente *Piñera Strike*, juego de helicópteros dedicado al estrellado final del ex presidente Sebastián Piñera durante este verano.

Con motivo de su 10º aniversario, el equipo decidió lanzar una campaña de preventa para la edición de un compilado de sus mejores juegos en formato físico y liberar algunas falopas jamás publicadas bajo el título de "Grandes cagadas". En estos momentos en que las noticias son cada vez más de mierda y los medios no paran de llevar agua a su molino, la mirada de Shitty Games sobre la feroz actualidad es cada vez más invaluable y necesaria.

SUMATE A LA PREVENTA DE "GRANDES CAGADAS"
HTTPS://SHITTYGAMES.EMPRETIENDA.COM.AR/

SHITTY GAMES APORTA SIEMPRE SU AMOR POR LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS, SU ESTILO TRASH VIOLENTO Y ESCATOLÓGICO Y LAS OBLIGADAS REFERENCIAS A SUSTANCIAS ALUCINÓGENAS Y FISCALES MUERTOS.



¿EL FIN DE LA GUERRA DE CONSOLAS?

Microsoft patea el tablero y anuncia que algunos de sus títulos exclusivos pasarán a estar disponibles en otras plataformas. ¿Estamos frente al fin de una guerra que lleva décadas? ¿Estamos ante un cambio de paradigma en la industria? ¿Qué podemos aprender del pasado y qué esperamos para el futuro?

POR KABUTO

Si hubo algo que caracterizó al mundo del gaming en la década de los 90, fue cómo, frente al furioso marketing que se disputaba la torta de la industria, el público tendió a polarizarse y "fanatizarse" por una determinada consola. A nivel nacional, esta disputa siempre fue Sega vs. Nintendo; a diferencia de otros lugares del mundo, Sega triunfó por los absurdos precios comparados que tenían cada consola y sus juegos. A medida que crecimos, esta "guerra" se fue diluyendo para nosotros, pero otros la continuaron en las posteriores generaciones hasta, incluso, sostenerse al día de la fecha en un furioso frente de Sony PlayStation vs. Microsoft Xbox. Grupos de Facebook arden en debates sobre cuál tiene los mejores gráficos, los mejores títulos exclusivos, quién ofrece el mejor servicio, y los memes vuelan como si fuera metralla de un lado para otro, por más raro o anacrónico que suene en el año 2024.

Sí, esta guerra es "real" para muchos, es objeto de debates, gastadas, gente llamando a boicotear o a comprar más de una misma consola para "ganar", pero todo esto parece estar llegando a algún tipo de final.

Es Microsoft quien parece querer empezar a cambiarlo, el mundo está llegando a una frontera y nuestra realidad como consumidores parece empezar a ser llevada a un sistema en el que dejaremos de ser dueños para ser suscriptores de lo que consumimos: ya no seremos propietarios de nada, sino que alquilaremos servicios y contenidos, un modelo que, en el streaming de música y películas, ya es una realidad. Parece casi inevitable que el mundo del gaming siga ese camino.

Este modelo de negocios viene siendo agenda de las empresas de hardware que tratan de volverla muy tentadora con propuestas como el Game Pass de Microsoft, un servicio de subscripción que otorga una amplísima librería de juegos a cambio de un monto mensual. ¿Por qué una empresa vendería discos físicos pudiendo vender una suscripción capaz de usarse en casi cualquier plataforma?

Microsoft decidiendo que algunos de sus juegos exclusivos den el salto a otras consolas, algo impensable hasta hace no tanto, podría ser el primer paso para que dejen de fabricar consolas y que todo su negocio sea el servicio. Si no hay dos bandos, no puede haber ninguna guerra.

En este nuevo escenario y esta posible nueva forma de comercialización, ¿estamos ante el fin de los títulos exclusivos y, por lo tanto, el fin total de este conflicto de fanatismo por empresas? ¿Sony ganó la guerra? ¿Xbox series X y S serán el último hardware de Microsoft? ¿Los sistemas de subscripción llevarán al fin de las consolas? ¿Ha terminado el mundo como lo conocemos?

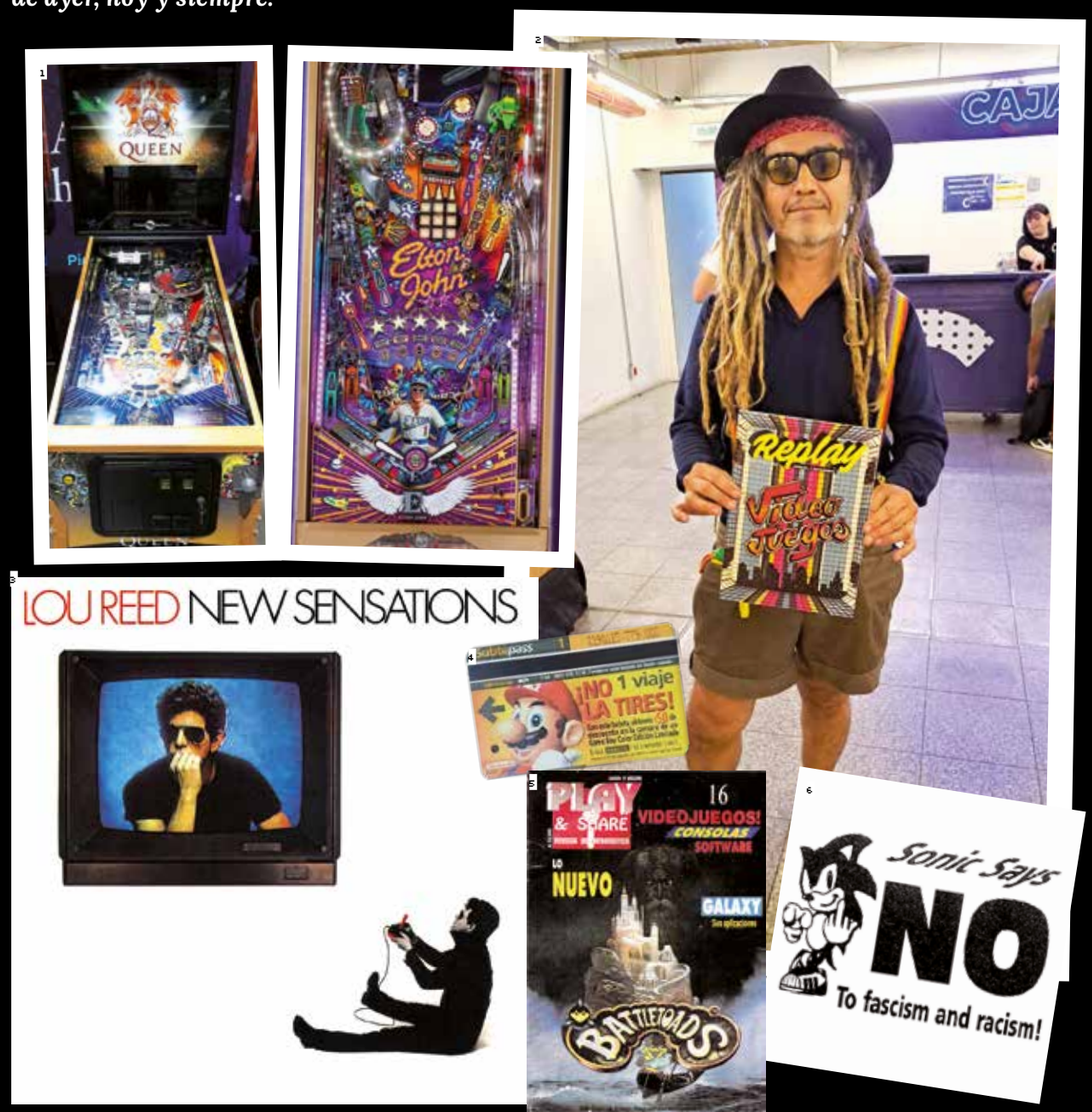
El tiempo lo dirá.

▪ DÓNDE

CON EL GAME PASS GANANDO TERRENO Y CON XBOX DANDO PÉRDIDAS A MICROSOFT DESDE HACE DÉCADAS, QUE LOS TÍTULOS EXCLUSIVOS DE XBOX DEJEN DE SERLO QUIZÁ SEA EL INICIO DEL FIN O, MEJOR DICHO, UN CAMBIO TOTAL DE PARADIGMA. EL FIN DE LA GUERRA DE CONSOLAS.

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.



1_ SIGUEN HACIENDO HERMOSAS MESAS DE FLIPPERS. QUEEN Y ELTON JOHN OFRECEN MUCHO IMAGINARIO VISUAL Y ALLÁ FUERON LOS DISEÑADORES PARA TERMINAR ESTAS TABLAS QUE NUNCA VEREMOS POR ESTOS PAGOS. PERO ¡SEPAN QUE EXISTEN! Y CÓMO DEBEN SONAR... 2_ EL INCONFUNDIBLE NEKRO, DE FUN PEOPLE. O A VECES TAMBIÉN BOOM BOOM KID, CREADOR DE GENIALES FANZINES Y BELLÍSIMAS CANCIONES, SOSTENIENDO UNA *Replay* MIENTRAS PASEABA POR LA FERIA CIRUJA DEL MES DE FEBRERO. TODO NIÑO RETRO SABRÁ DE LO QUE ESTAMOS HABLANDO. 3_ SIGUIENDO EN EL MUNDO MUSICAL, UNA RAREZA: LA TAPA DE *NEW SENSATIONS*, DEL RECORDADO LOU REED, EN PLENO 1984, LO PRESENTA JOYSTICK EN MANO. INCLUSO UNA CANCIÓN DEL DISCO SE LLAMA "MY RED JOYSTICK". FUE MEDIO UN FIASCO, COMO LO ERAN LOS VIDEOJUEGOS EN ESTADOS UNIDOS LUEGO DE LA CRISIS DE 1983. 4_ ¿UN SUBTEPASS CON MARIO? UN SUBTEPASS CON MARIO, CON LO QUE SALEN LOS PASAJES HOY EN DÍA. ESTE VALE ORO. 5_ *PLAY & SHARE* LO DIJO ANTES. TAPA *BATTLETOADS* PARA TODOS. 6_ SONIC SE VOLVIÓ UN SÍMBOLO ANTI FASCISMO Y RACISMO POR UNA FOTO DE UN FAN QUE LLEVABA UNA REMERA CON ESTE CARTEL EN UNA MARCHA EN CONNECTICUT. A LA GENTE LE GUSTÓ Y PRENDIÓ TANTO QUE SE HIZO VIRAL. A VECES SURGEN COSAS BUENAS DE LAS REDES.

POR TRIPO*

JULEPE NOVENTERO

En la actualidad, los juegos de terror se volvieron en su mayoría de primera persona y con la mecánica del bicho que te corretea en un bosque con gráficos de la hostia y sonido envolvente. Antes, los desarrolladores debían ingeniárselas para darnos una experiencia inmersiva y tenebrosa, y la PC era el medio perfecto para esto. Pero no fue hasta la era del Windows 95 que nos llevamos nuestro primer cagazo con un videojuego. Estos son mis favoritos:

_MONSTER BASH.

_D.

_BLOOD.

TOP 5

_REALMS OF THE HAUNTING.

5 | CARMAGEDDON (1997)

Dicen que no era de terror, sino de autos, pero a mí me hacía re cagar todo, así que tiene sentido incluirlo en esta lista. Nunca antes se había visto en un juego de carreras que pudieras atropellar gente hasta despanzurrarla, y mucho menos que ese fuera el objetivo principal. Si había gore y daba cueke, ¡era de terror, culiao!

4 | MONSTER BASH (1993)

¿Los juegos de terror deben dar miedo? No necesariamente, y este divertidísimo plataformero lo demuestra. Acá manejamos a Johnny Dash, una especie de Daniel el Travieso que tiene que abrirse paso en cementerios, castillos y mansiones embrujadas, llenando de cascotazos a zombis, hombres lobo, momias y brujas.

3 | D (1996)

Si bien era más una película interactiva que un jueguito común y corriente, nos daba una experiencia bien inmersiva. El sonido te ponía los pelos de punta y nunca llegabas a comprender del todo qué hacías ahí ni qué pingo tenías que hacer. Pero lo más exigente era que ¡había que pasar el juego en menos de 2 horas sin guardar partidas, chango!

2 | BLOOD (1997)

Un poco tarde salía este brutal FPS en los días en que el género comenzaba a pasarse al 3D. Se llamaba simplemente *Blood* y nos daba lo que su título prometía. No solo llenaba de plasma nuestras pantallas, sino que también tenía muchas, muchísimas, referencias al ocultismo, el cine de terror, la religión, el humor negro y otros elementos que por momentos nos daban la impresión de que era algo que no deberíamos estar jugando.

1 | REALMS OF THE HAUNTING (1996)

Injustamente desconocido, este juego era uno de los más largos de su época (¡4 CD!) y tenía un desarrollo técnico bestial, mezclando elementos de los FPS y las aventuras gráficas de tipo point and click. También cuenta con extensas cinemáticas con actores reales que van narrando su atrapante historia. Como plus, se consigue totalmente doblado al español. Toda una obra de arte infravalorada. ¡Mundial!

_CARMAGGEDON.

▪ HORROR PIXELADO

A MEDIDA QUE PASA EL TIEMPO, LAS TECNOLOGÍAS QUE VAN QUEDANDO OBSOLETAS SON USADAS PARA EL TERROR. PASÓ CON LA ESTÉTICA DE PELÍCULA ANTIGUA, CON EL VHS, CON EL SOFTWARE ANTICUADO Y TAMBIÉN CON LOS GRÁFICOS RÚSTICOS ESTILO PLAYSTATION; COMO SI NO QUISIÉRAMOS DEJARLOS IR PORQUE SABEMOS QUE AÚN TIENEN MUCHO QUE OFRECER CON UNA BUENA ESTRUCTURA NARRATIVA. UNA PRUEBA DE ESO SON LAS INFINITAS CANTIDADES DE REMAKES EMULANDO EL PRIMER *RESIDENT EVIL* Y EL FAN GAME *YOUR EXISTENCE UNRAVELS*, INSPIRADO EN EL CLÁSICO *SILENT HILL*.

Nació con el nombre de Lautaro Vidal con un pan bajo un brazo y una Dinacom bajo el otro. Ha jugado videojuegos desde que tiene memoria y casi repitió 7º grado por su adicción al Mortal Kombat *3. Actualmente se dedica a contar su experiencia con los videojuegos, las películas, el romance y la vida con animaciones en su canal de YouTube.*

CORMANO

El Lejano Oeste es un lugar duro, solo apto para tipos rudos. Y solo un tipo muy rudo podría salir a repartir balas con un poncho rosa.

POR EZEQUIEL VILA

FICHA TÉCNICA
NOMBRE: CORMANO WILD.
NACIONALIDAD: MEXICANO.
ARMA: RIFLE WINCHESTER 1200.
COMIDA FAVORITA: BIFE DE TERNERA.
BEBIDA FAVORITA: LECHE.
PALABRA FAVORITA: CORAJE.

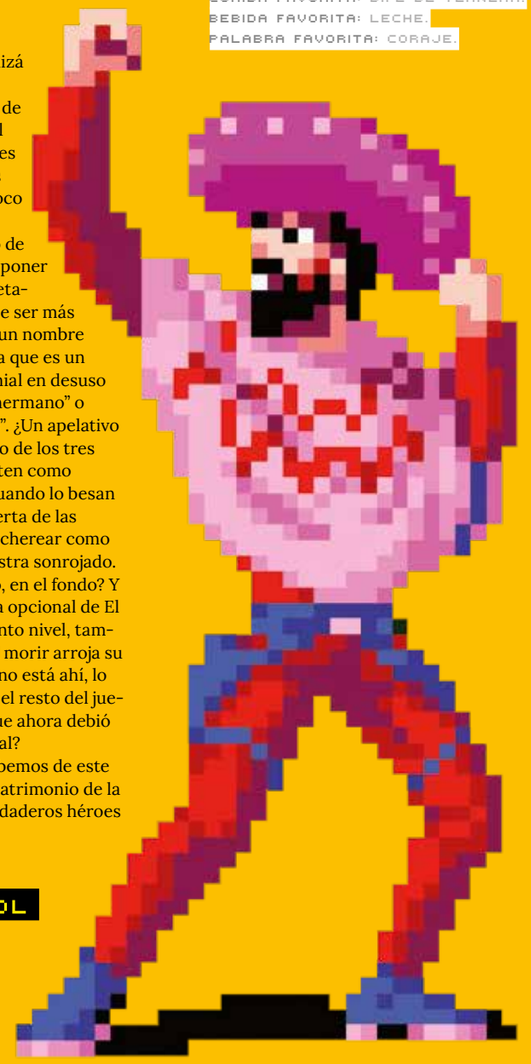
Sunset Riders es uno de esos juegos que no pueden faltar en el dream team del salón de arcade definitivo. Pero a diferencia de otras maravillas creadas por Konami por aquellos años, el run & gun del Lejano Oeste publicado en 1991 no tiene ninguna secuela ni spin off hasta el día de la fecha. Por qué la empresa de *Metal Gear*, *Contra* y *Silent Hill* decidió no volver franquicia a este grupo de locos y colorinches vaqueros es un misterio que esperemos que algún día sea develado, pero su impacto y perduración en la memoria es indiscutible.

El grupo de cowboys camp que uno puede seleccionar para jugar esta aventura cuenta con un trío de blondos americanos, y entre ellos resalta un vaquero un tanto más marrón vestido con un estereotípico poncho y sombrero. Pero en este caso, lo que podría ser un estereotipo latino forzado se vuelve verdaderamente el único personaje más o menos destacable en un paisaje de rubios indistinguibles. Los desafío a decir algo de Billy, Steve y Bob (salvo quizá que el último usa la misma arma que Cormano).

El juego prácticamente no tiene una historia que contar y con el correr de las pantallas los villanos se suceden y las recompensas se cobran, sin que haya más información que la mínima sobre las vidas de estos cowboys. Quizá para transmitirnos el silencioso anonimato de los duros hombres del oeste o quizá porque es un juego de tiros y los dramas personales poco importan.

Así y todo, con algo de voluntad, podemos reponer y discernir algunos detalles: "Cormano" parece ser más un sobrenombre que un nombre propiamente dicho, ya que es un vocablo español colonial en desuso que significa "primo hermano" o incluso "hermanastro". ¿Un apelativo cariñoso para el amigo de los tres hermanos que lo sienten como parte de la familia? Cuando lo besan las señoritas en la puerta de las tabernas, lejos de cancherear como sus amigos, él se muestra sonrojado. ¿Es un hombre tímido, en el fondo? Y qué decir de la escena opcional de El Greco, el boss del quinto nivel, también mexicano, que al morir arroja su sombrero y, si Cormano está ahí, lo atrapa y lo utiliza por el resto del juego. ¿Antiguo amigo que ahora debió liquidar por el vil metal?

Casi todo lo que sabemos de este charro pertenece al patrimonio de la leyenda, como los verdaderos héroes populares.



CORMANO ES UN VOCABLO ESPAÑOL COLONIAL EN DESUSO QUE SIGNIFICA "PRIMO HERMANO" O INCLUSO "HERMANASTRO".

FAMILY GAME ES ARGENTINA

Hace unas décadas, grandes productos industriales como los videojuegos, las pilas y baterías quedaron arrodillados ante nuestra viveza criolla para la fabricación y ensamblaje de consolas, cartuchos y accesorios para nuestra querida Family Game.

POR MARTÍN ZUCAL Y EMMANUEL FIRMAPAZ

Clones, clones, clones. Una de las piezas de hardware más manoseadas y reinventadas de nuestra rica historia de consolas hogareñas fue la querida Famicom/NES, que, en el medio del aluvión de copias taiwanesas y rusas propiciadas por el 1 a 1, tuvo sus experimentos e hitos locales. Pasen y vean estos tres exponentes destacados de nuestras probetas argentas, frutos del ingenio y la angurria ochentosa y noventera por tener el Family en tu casa, pero ya.

Family Game Dynacom Jr.
A menudo confundida con la versión en color negro que solo corre juegos de Atari 2600, esta Family Game en formato mini se destaca con su fino color crema en su carcasa y su diseño con los botones Select y Start, totalmente funcionales y necesarios para operarla, ya que los joysticks que utiliza son como los clónicos de Atari, con los botones A y B funcionales para esta consola de 8 bits. Con imponentes líneas rectas en su diseño, en la parte superior asoma el clásico slot de 60 pines para soplar y colocar el clásico cartucho de Family o bien las distribuciones propias de este sistema, que tienen forma de cartuchos de Atari o ColecoVision, pero que, en realidad, ¡son plaquetas clásicas de Family Game!, lo cual lo hace tan confuso y engañoso como el cartucho de 9.999.999 in 1.

SELLO DE CALIDAD y en dos idiomas, por si pintaba exportarla y conquistar tierras anglosajonas.

DISEÑADA CON LOS BOTONES SELECT Y START, TOTALMENTE FUNCIONALES Y NECESARIOS PARA OPERARLA.

MODELO EN ESCARLATA criollo. Rarísima de ver hoy en día.

EL MODELO NICKY GAME opera como un Family Game tradicional con todos los botones en los joysticks.

LA ACTIVISION CRIOLLA COPIÓ EL DISEÑO Y LOS COMPONENTES DE LOS CLONES DE ATARI 2600 (MISMO TRAFO, MISMA SALIDA RF DE AUDIO/VIDEO, PUERTOS DE JOYSTICKS TRASEROS) PARA BRINDAR UNA APARIENCIA SOBERBIA Y, A LA VEZ, ELEGANTE.

ENSAMBLAJE NACIONAL en ejecución.

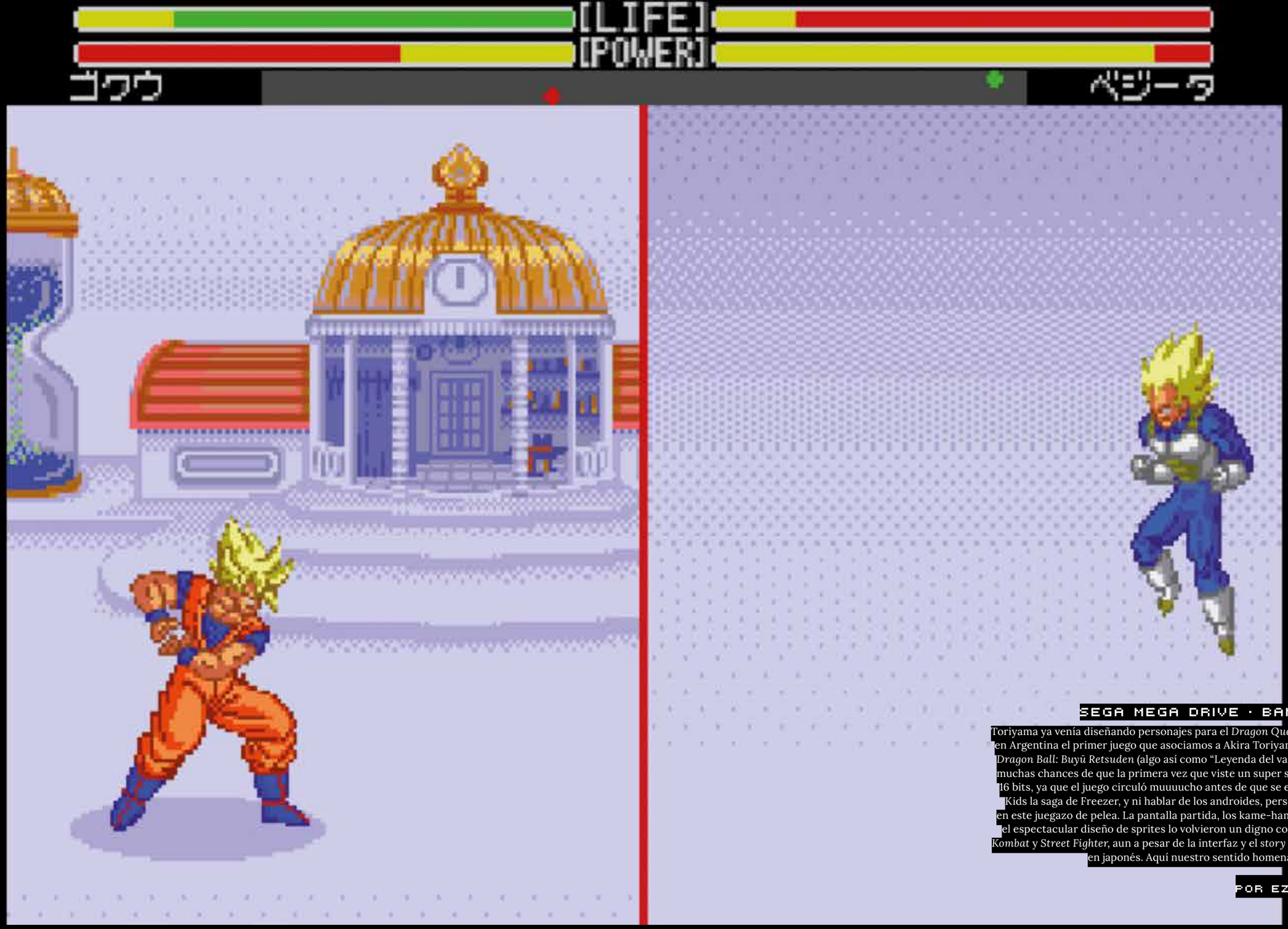
Family Game Activision

Mientras los de Atari y Activision se peleaban en la era de la 2600 y este último se transformaba en un desarrollador de videojuegos independiente, en 1992 nos trajimos al país esa fórmula de independencia que se transformó en la creación de la empresa Activision SRL, célula relacionada directamente con la mítica empresa nacional Artkaris, presente en la década del 80 con su invasión clónica de cartuchos para Atari y ColecoVision. Para el desarrollo de esta consola, la Activision criolla copió el diseño y los componentes de los clones de Atari 2600 (mismo trafo, misma salida RF de audio/video, puertos de joysticks traseros) para brindar una apariencia soberbia y, a la vez, elegante. Esta hermosura noventera deslumbra desde su base color ladrillo con etiqueta, los malditos tornillos planos y numeración mecanizada y controlada. De frente, impacta con su botonera en color salmón vivo, carcasa gris, fino ribete verde agua y el logo de Activision con su sello nacional que la transformó en un ejemplar único de esta Family Game con corazón de Atari.

"Y DURAN, y duran...", hasta que llegaron a Argentina.

Cartuchos Ningame
Se los ve poco, pero cuando aparecen, hacen suspirar: cartuchos ultrapegados y sellados imposibles de abrir, casi siempre en carcasas color azul pileta y con etiqueta en el lomo con el detalle de juegos, bien al estilo de las copias de Atari 2600. Los que se animaron a abrir uno de estos cartuchos, habiendo transpirado y roto la cubierta plástica noventera, vieron como pocos el ensamblaje y soldado casi casero de todos sus componentes, que conforman su estructura fiel de full integrados y el imponente peso en mano. El sello nacional viene con dos detalles delirantes que los hacen únicos en el mundo: el diseño pirata en el logo de Ningame oculto pero en relieve debajo de la etiqueta del cartucho, en una mojada de oreja oceánica a los innombrables oriundos de Japón; y (algo más surrealista aún) el robot utilizado en las labels, afanado directamente de una vieja publicidad de las pilas y baterías Duracell y dibujado por un tal Pete Mueller en 1992. En nuestro país, desgarro digital mediante, le eliminaron la Duracell del brazo derecho a nuestro héroe, pero no así la sonrisa contagiosa, ante la abducción sin retorno de un OVNI sobre sello de Ningame para salir de la atmósfera, remontarse a la estratósfera y desde ahí elegir el lugar a donde quieran ir.

SI TENÉS O CONOCÉS A ALGUIEN QUE TENGA PRODUCTOS NACIONALES COMO LOS DE ESTA NOTA, ESCRIBINOS A LOS MAILS MARTINZUCAL@GMAIL.COM O EMMADNESS@OUTLOOK.COM PARA SEGUIR DOCUMENTANDO Y QUE LAS HISTORIAS NO SE PIERDAN. ¡GRACIAS!



SEGA MEGA DRIVE · BANDAI · 1994

Toriyama ya venía diseñando personajes para el *Dragon Quest* desde 1985, pero en Argentina el primer juego que asociamos a Akira Toriyama fue, sin dudas, el *Dragon Ball: Buyū Retsuden* (algo así como "Leyenda del valiente"). Incluso hay muchas chances de que la primera vez que viste un super saiyajin haya sido en 16 bits, ya que el juego circuló muuuucho antes de que se estrenara por Magic Kids la saga de Freezer, y ni hablar de los androides, personajes prominentes en este juegazo de pelea. La pantalla partida, los kame-hame-has a distancia y el espectacular diseño de sprites lo volvieron un digno competidor de *Mortal Kombat* y *Street Fighter*, aun a pesar de la interfaz y el *story mode* íntegramente en japonés. Aquí nuestro sentido homenaje al papá de Goku.

POR EZEQUIEL VILA

LA COMPUTADORA DEL APOCALIPSIS

Roberto Gudiño es cordobés, cyberciruja y, fundamentalmente, un computólogo del cataclismo. En soledad y sin ayuda, armó una computadora discreta a base de componentes de descarte.

POR SERGIO ANDRÉS RONDÁN

100% CUSTOM. Desde el monitor, hasta las placas, todo casero en la PDC8.

La búsqueda en torno a la construcción de computadoras hogareñas es un camino de conocimiento técnico, pero también místico. Durante los 70, Gayoso y Abella (ver #7, #13), o Jobs y Wozniak, lo transitaban para llegar a lo mismo pero desde distintos caminos. Imprimir las placas, comprar los integrados, programar las interfaces y puertos de comunicación: todo estaba por hacerse. En los 2000, Roberto Gudiño, de 47 años y oriundo de Córdoba capital, sin saberlo, se embarcó en una situación análoga, es decir, terminó construyendo una computadora hogareña *from scratch* con componentes cirujeados y reciclados.

"Mi interés por la informática viene de ver a mi padre desarmar y reparar una vieja radio valvular. Esto terminó motivando que ingresara en la escuela técnica y egresé como técnico electrónico", nos cuenta Roberto. También, como muchos jóvenes de esa época, las revistas eran su fuente de información, y allí es donde, al igual que muchos, conoce a su primer amor: "A los 13 años vi un anuncio de una IBM PC con monitor a color, que mostraba gráficos, tenía periféricos, software en disquete... ¡Molesté mucho a mi viejo para que me comprara una computadora! Alcanzó para una XT clon a 4 MHz, sin disco rígido, obviamente, y con una sola disquetera de 5¼". Comprarse eso en el 89 era todo un lujo al cual Roberto prontamente supo sacarle el jugo aprendiendo a programar con GWBasic.

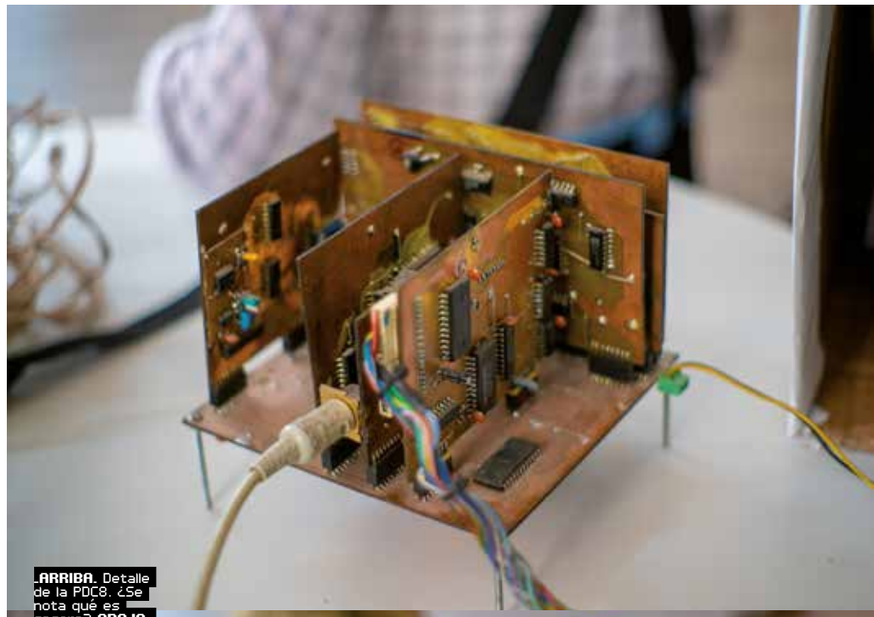
Procesador de Diseño Casero (PDC)

Durante el fin de semana del 24, 25 y 26 de noviembre de 2023 fue el 1er Encuentro Federal Cyberciruja en Córdoba, dentro de la biblioteca Manuel Belgrano de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNC. A eso de las 16 hs., llegó Roberto, acompañado de su padre: todos esperábamos el arribo de esa computadora custom que, prontamente entendimos, era mucho más que una homebrew. De los bártulos fueron saliendo la PDC8 y PDC32, de 8 y 32 bits, las dos computadoras diseñadas íntegramente por Gudiño.

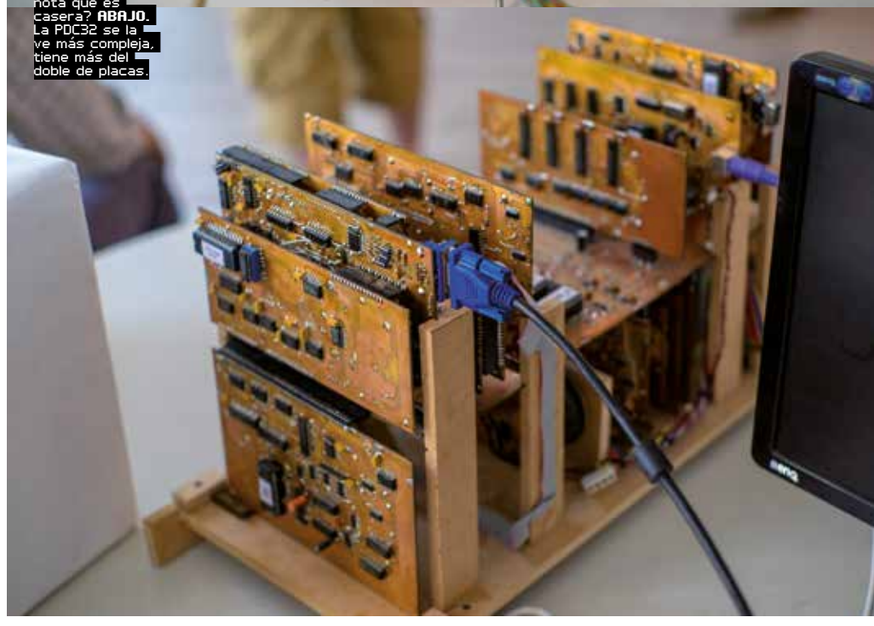
"Uno puede leer en libros y manuales cómo es que una computadora funciona, cómo es que un conjunto de ceros y unos se pueden entender con circuitos integrados para que hagan una u otra cosa. Vos podés encontrar esa información en los manuales, pero yo nunca lo terminaba de entender. Y para entenderlo decidí armar mi computadora. En el año 97, comencé a trabajar sobre un secuenciador de luces programable. Lo fui ampliando, agregándole complejidad al software, sumando placas e integrados. Se estaba convirtiendo en una computadora, pero era tan desprolijo que decidí empezar de 0 y ahí sí comencé a desarrollar mi computadora, la PD8".

Nico Wolovick, cyberciruja computólogo y amigo, fue quien llevó a Gudiño al encuentro. "La computación es una de esas ideas fijas que siempre están ahí, que tienen que existir. Si muchas personas llegaron a esa idea pero de diferentes formas, en diferentes momentos y contextos, esa idea tiene que existir. La computación era algo que eventualmente iba a aparecer en el planeta y Roberto Gudiño la descubrió en un barrio de la periferia de Córdoba". Cuando Gudiño saca su cuaderno repleto de anotaciones sobre los registros de las memorias, las palabras de Nico toman sentido: ahí, en rojo, azul o negro, con borrones y tachones, se encuentra el grimorio computacional que explica la computadora.

"La PDC8 ya está hecha sobre tecnología CMOS. Las placas las armé yo, al igual que el diseño de toda la lógica discreta, circuitería, etc., sin basarme en ninguna arquitectura. La fui armando de manera modular, partiendo de la base de conectar un teclado PS2 o un monitor. En este caso,



ARRIBA. Detalle de la PDC8. ¿Se nota qué es casera? **ABAJO.** La PDC32 se la ve más compleja, tiene más del doble de placas.



"LA COMPUTACIÓN ERA ALGO QUE EVENTUALMENTE IBA A APARECER EN EL PLANETA Y ROBERTO GUDIÑO LA DESCUBRIÓ EN UN BARRIO DE LA PERIFERIA DE CÓRDOBA".

▪ REPO: LA COMUNIDAD ORGANIZADA DE CYBERCIRUJAS PUDO, FINALMENTE, RECREAR LA PDC32 MEDIANTE TÉCNICAS DE EMULACIÓN. EN EL REPO GITHUB.COM/PDC32, ESTÁ A DISPOSICIÓN UN EMULADOR FUNCIONAL JUNTO CON TODA LA DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN DE LA MÁQUINA QUE SE PUDO RECOPILAR. SI QUIEREN CONOCER MÁS DETALLES TÉCNICOS QUE ESCAPAN A ESTA NOTA, RECOMENDAMOS QUE SE PASEN POR DICHO REPOSITORIO.

ENCUENTRO FEDERAL CYBERCIRUJA. El maestro Gudiño mostrando sus creaciones.

como no tenía conocimientos de video, decidí armar mi propia pantalla, ya que me parecía más fácil que ponerme a averiguar cómo procesar video. La hice de 48 x 28 leds, es decir, una matriz que utiliza 1344 leds". Mientras Roberto charla y muestra la máquina, acciona la demo. Un *Pong* se despliega por esa matriz de foquitos verdes moviéndose desde un teclado PS2 conectado a una decena de placas encastradas entre sí: la PDC8 en todo su esplendor.

Un cerebro discreto

Estamos acostumbrados a pensar en términos de microprocesadores Intel, AMD, ARM o la arquitectura que sea. Pero la informática no siempre los tuvo: hubo computadoras antes de ellos y la máquina de Gudiño sigue esa línea. "Digamos que la CPU de la PDC8/32 está dispersa en distintas placas. Esto hace que la PDC8 sea de arquitectura de 8 bits y corra a 1 MHz". Es difícil imaginarlo, pero pensemos que un microprocesador condensa muchísimos transistores en una sola pastilla. Esos circuitos tienen dentro las instrucciones que el cerebro electrónico puede realizar; mientras que con la lógica discreta de la PDC8, todo está más "disperso" y hecho de forma casera. Cada placa fue construida a mano: sus pistas dibujadas, los integrados soldados uno a uno, los peines de conexión, el bus de datos.

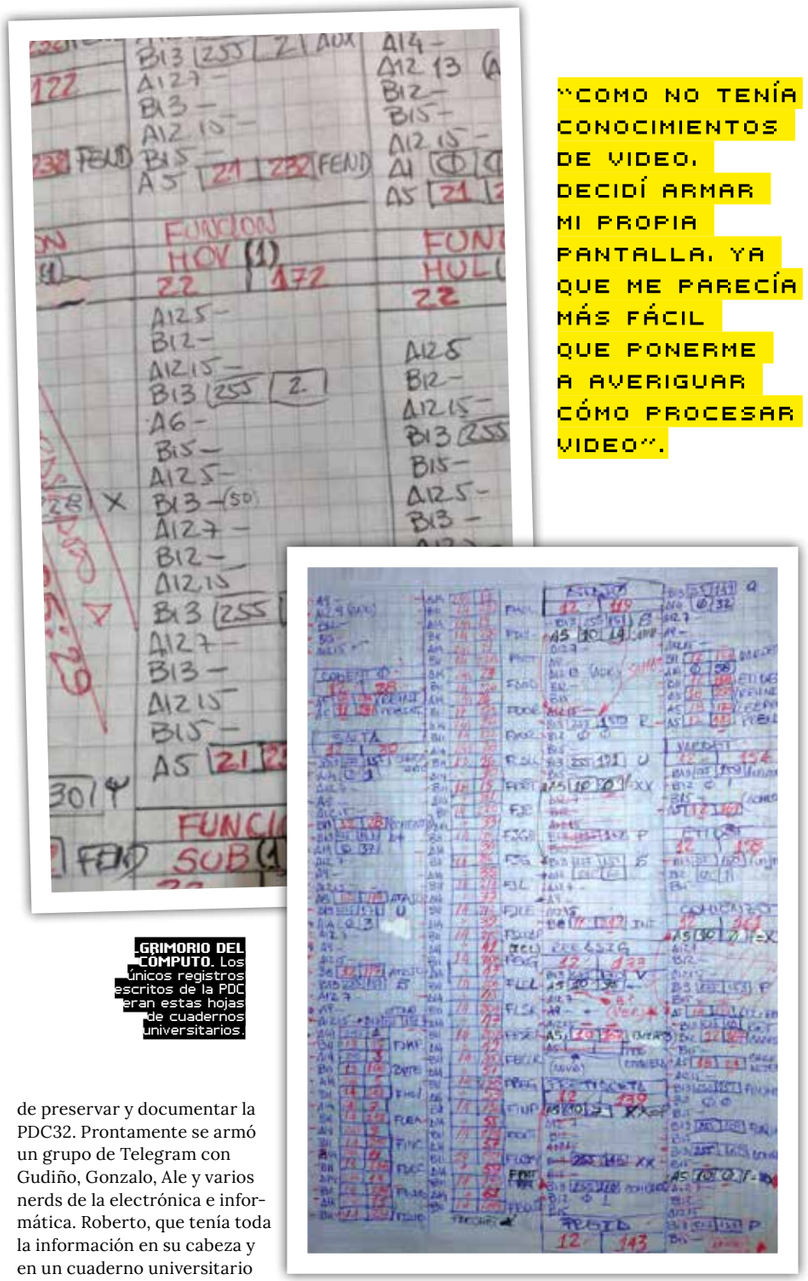
Además, todo está hecho con componentes de desguace y reciclados. "Si mañana estallase la 3ª Guerra Mundial y alguien detonase un pulso electromagnético nuclear que barriese con toda la electrónica del mundo, yo agarraría mi bicicleta e iría al barrio Los Olmos en búsqueda de Gudiño para poder reconstruir la informática", dice Nico entre el chiste y el asombro. No es para menos. La proeza de Roberto está, también, en haber construido su máquina sin basarse en otra. Cuando él lo comenzó a contar en un foro de electrónica, varias preguntas eran del estilo: "¿Construiste el CPU basándote en tal libro de teoría de los procesadores?" o "¿Eso lo sacaste del libro de fulano sobre fundamentos teóricos de lógica digital?". Pero no. Gudiño fue a la praxis directa. Prueba y error. Ciencia y, por qué no, alquimia.

PDC32 y la emulación

Quien dice 8 bits, también dice 32. La PDC32 es una evolución directa de la PDC8, más compleja, con 32 Mb de memoria, cache de 128 Kb, un procesador de 4 MHz, puerto serial COM con un sistema de "pendrives seriales" de 256 Kb, monitor VGA con capacidad de hasta 256 colores, PC speaker, un sistema operativo nativo y una BIOS configurable. Al igual que con su predecesora, todo se diseñó desde 0, sin basarse en nada conocido. Pero a diferencia de la PDC8, en este caso estamos ante una máquina más potente y ambiciosa.

Cuando Roberto enchufa la PDC32 y comienza a mostrar el BIOS con los parámetros modificables y luego pasa a las instrucciones que el CPU puede ejecutar, el silencio se transforma en murmullos y preguntas. Gudiño responde uno a uno, con una humildad y un entusiasmo que embelesan. Ese cordobés, de los arrabales de la capital, capta la completa atención de todo el auditorio, dentro del cual hay eximios nerds cybercirujas, como Gonzalo Ávila (ingeniero) o Alejandro Cura (creador del Ventilagon, un ventilador que corre juegos diseñados para esta curiosa interfaz), quienes rápidamente van tomando notas mentales, para luego pasar a preguntarle todo lo posible al creador.

Luego de la exposición y finalizado el 1er Encuentro Federal Cyberciruja, hubo un consenso tácito de preservar y documentar la PDC32. Prontamente se armó un grupo de Telegram con Gudiño, Gonzalo, Ale y varios nerds de la electrónica e informática. Roberto, que tenía toda la información en su cabeza y en un cuaderno universitario repleto de registros de memoria, comenzó a colaborar con ellos para la creación del emulador. El chat se fue llenando de preguntas, de gráficos, de código y de luces que parpadeaban en una pantalla, dando las primeras señales de vida. La proeza llevada a cabo por Gudiño es única, mágica, mística y tremendamente científica. Es, precisamente, el descubrimiento de la informática, pero no de cualquier informática, sino de una computación del apocalipsis. Ya saben a quién buscar cuando los pulsos electromagnéticos arrasen con la electrónica: Roberto estará allí contento de recibirlos y enseñarles a reconstruir el mundo computarizado.



GRIMORIO DEL CÓMPUTO. Los únicos registros escritos de la PDC eran estas hojas de cuadernos universitarios.

> "COMO NO TENÍA CONOCIMIENTOS DE VIDEO, DECIDÍ ARMAR MI PROPIA PANTALLA, YA QUE ME PARECÍA MÁS FÁCIL QUE PONERME A AVERIGUAR CÓMO PROCESAR VIDEO".

VOS TAMBIÉN ESTABAS VERDE

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

BATTLETOADS

¿SE ACUERDAN DE CUANDO NOS INVADIERON LOS CLONES DE LAS TORTUGAS NINJA? TUVIMOS TIBURONES CALLEJEROS PASADOS DE ANABÓLICOS, RATONES MOTORIZADOS QUE VENÍAN DE MARTE Y ASÍ CON TANTAS OTRAS ESPECIES ANIMALES CONVERTIDAS EN DEFENSORAS DE LA PAZ Y CON UN ATRACTIVO CANCHERO PARA LOS MÁS PEQUEÑOS. PERO A LA HORA DE HABLAR DE JUEGUITOS, NADIE ESTUVO A LA ALTURA DEL *BATTLETOADS*, DONDE TRES SAPOS MUSCULOSOS SE IBAN A LAS MANOS CONTRA TODOS LOS SECUACES DE LA MALVADA DARK QUEEN. AL DÍA DE HOY, SU FAMA COMO UNO DE LOS CLÁSICOS MÁS JODIDOS DE LA HISTORIA NO HACE MÁS QUE ENALTECER SU REPUTACIÓN.

Allá por finales de los 80, tuvo lugar un fenómeno sin precedentes en el ámbito de la cultura pop denominado "tortumanía", una especie de boom comercial generado por el éxito de las Tortugas Ninja, aquel cómic ideado por los dibujantes Kevin Eastman y Peter Laird que presentaba a cuatro tortugas mutantes especializadas en las artes marciales. El éxito que cosecharon en el rubro de las historietas se trasladó al negocio de las jugueterías y, consecuentemente, al de los dibujos animados, siendo uno de los programas más hiteros de la televisión infantil.

La maquinaria del merchandising no daba abasto y en el proceso aparecieron las inevitables adaptaciones a la industria de los videojuegos, donde también supieron conquistar el mercado de la mano de Konami. El primero de estos juegos hizo su aparición en 1989 en el catálogo de la NES y se posicionó entre uno de los cartuchos más vendidos de la época, dando rienda suelta a una larga lista de títulos para diferentes consolas. Semejante revuelo despertó el instinto empresarial de algunas compañías para colgarse de su éxito. Entre ellas se encontraba Rare, una compañía británica fundada por Tim y Chris Stamper y que desde 1985 venía desarrollando juegos para Nintendo.

En bicho bicho yo me convertí

Eran tiempos de mucha experimentación en las oficinas de Rare, y todo el tiempo se respiraban las ganas de llevar las posibilidades del hardware de NES al siguiente nivel. Una vez inaugurada la década del 90, recibieron el encargo para diseñar un juego que pudiera aprovechar la adicción instaurada por las TMNT, y tanto la dupla Stamper como el diseñador Kevin Bayliss vieron la oportunidad de poner a prueba el tamaño de los códigos y los gráficos que un cartucho de NES podía soportar.

El proyecto apuntaba a concretar un título que pudiese hacerle frente a la "tortumanía", la cual ya llevaba unos cinco títulos editados en diferentes plataformas. En ese entonces, Tim Stamper sabía que el enfoque debía apuntar a una propuesta alternativa para todo aquel que solamente apostaba por las TMNT. Tenía que ser un título candente para el mercado de la NES y atractivo para el jugador promedio americano.

Todos los involucrados en el proyecto reconocen que la primera consigna fue tener como protagonistas a un grupo de sapos cancheros. Bayliss, encargado de la imágen de los sapos, tomó como inspiración el concepto de las clásicas películas de ciencia ficción donde los monstruos eran animales anfibios que habían sido alterados por alguna mutación genética a causa de la radiación. Con esta idea en mente fue que le dio vida a Rash, Zitz y Pimple. Claro que el furor por las artes marciales seguía siendo un tópico constante a la hora de generar producciones que apuntaban al público preadolescente, pero, para diferenciarse de las tortugas neoyorkinas, decidieron aportarle un estilismo futurista a todo el entramado.

Pero todavía faltaba aquella característica que les diese un toque distintivo a los personajes, quienes no contaban con armamentos o vestimentas coloridas. Fue así que Bayliss tomó como referencia el juego *China Warrior*, un título del catálogo de PC Engine cuyo protagonista, otro estereotipo de Bruce Lee en formato pixelado, podía hacer crecer su puño para lograr un golpe más efectivo contra los enemigos.

De esta manera, cada sapo se diferenciaba del otro de acuerdo a la forma que adquiría su brazo al momento de rematar a sus oponentes. Por si faltaba más, la técnica tendría un condimento aún más delirante, haciendo que sus extensiones también pudieran convertirse en objetos como hachas o tomar la forma de una bota si se trataba de una patada. De esta manera, también quedaba claro que el humor era un aporte clave para el juego. Cuanto más exagerado, mejor para comprarse a la pendejada.

El género predominante, o al menos el que rondaba en la cabeza de Bayliss, era el beat 'em up, pero Tim

QUEEN BITCH. La Reina Oscura es la villana principal de todas las entregas.

EL TRÍO GALAXIA. Rash, Zitz y Pimple se embarcan en su primera odisea espacial.

EL PROYECTO APUNTABA A CONCRETAR UN TÍTULO QUE PUDIERA HACERLE FRENTE A LA TORTUMANÍA, LA CUAL YA LLEVABA UNOS CINCO TÍTULOS EDITADOS EN DIFERENTES PLATAFORMAS.

seguía dimensionando una aventura que pudiese proponer diferentes variantes durante su desarrollo. Mientras Bayliss buscaba alinearse al modelo de peleas instaurado por el *Double Dragon*, Stamper ambicionaba escenarios que propusieran un desafío similar al de los enemigos que debíamos vencer para avanzar en cada nivel, por lo que preferría darle un tono más plataformero.

Decidieron fusionar ambos conceptos hasta alcanzar una fórmula híbrida donde se fueran alternando las dinámicas de juego. Así fueron modelando escenarios donde los sapos espaciales tendrían que ingeniárselas para no solamente luchar a puño limpio, sino también moverse en terrenos con diferentes perspectivas o superar distintos obstáculos; y así cada stage tendría un diseño único entre scroll lateral y brawler que haría la aventura más interesante.

Juegos jodidos eran los de antes

Promediando el desarrollo, las oficinas de Rare desbordaban de creatividad y la comparación con las vedettes de Konami ya no era una prioridad para el equipo creativo. Todos los involucrados sabían que estaban trabajando en un juego exclusivo que parecía superar todo lo que había desfilado en una NES hasta el momento. De entrada, el *Battletoads* ya se perfilaba como una obra mutante por la cantidad de variantes que se presentaban en los primeros niveles, pasando del simple combate cuerpo a cuerpo a esquivar disparos dignos de un shooter, descender en forma vertical por un agujero, para luego montarse a un vehículo deslizador que iba a las chapas mientras teníamos que evitar chocarnos con unos pequeños muros de concreto en cuestión de milésimas de segundos. Era un montón.

Comparado con el resto de los videojuegos que recién sobre las fases finales aumentaban su dificultad, acá teníamos desde el arranque un juego que se perfilaba como frustrante. Incluso los escenarios parecían ser más desafiantes que los jefes finales, a los cuales se podía derrotar fácilmente si uno aprendía sus movimientos. Las ideas se iban acumulando y todo ingrediente confeccionaba una propuesta diferente a lo establecido por las capacidades de los 8 bits.

Lo único que simplificaron fue la trama: Pimple y la Princesa Angelica son secuestrados por la malvada Dark Queen, quien los mantiene como rehenes a bordo de su nave Gargantua. Rash y Zitz son contactados por el Profesor T. Bird para que vayan a su rescate en una aventura que puede ser single player o cooperativa (Pimple es el que se queda afuera). Palo y a la bolsa. Para cuando el *Battletoads* finalmente salió al mercado en 1991, todos hablaban del primer juego multigénero para consolas. Pero su fama no vendría tanto por el abanico de conceptos, sino por su dificultad a la hora de sentarse a jugar.

Para cuando uno alcanzaba el nivel Turbo Tunnel, se enfrentaba a una carrera de obstáculos a bordo de una moto jet en velocidad relámpago. A medida que vamos avanzando, la cosa se va poniendo cada vez más peluda, con paredes que se imponen delante de nosotros en cuestión de segundos y con poco margen para maniobrar y esquivarlas. El equipo creativo de Rare siempre reconoció que esta fase del juego fue configurada en modo very-hard para que la diversión no se cortara, e incluso a ellos mismos les crispaba los nervios cada vez que probaban el software. Ni sus dueños podían hacerle frente al Turbo Tunnel, esa pesadilla pixelada que hacía sobrecalentar la consola y la paciencia de los jugadores.

Por más práctica que uno alcanzaba pasando horas frente a la pantalla de tubo, había que ser muy preciso al momento de direccionar los botones del joystick. Sus directivos sabían que la mejor estrategia de marketing era asegurarse de que el cartucho del *Battletoads* se mantuviera agarrado a los dientes de la consola por varios días. Si un juego se descartaba rápido por su facilidad, estaba destinado al olvido de todo comprador compulsivo. Pero si conseguía ganarse la fama de ser un título complicado hasta para los más experimentados en la materia, la popularidad entre los pibes estaba asegurada.

Battlemanía

El boom fue instantáneo. Las ventas se dispararon y la recepción positiva por parte de compradores y especialistas demostró que *Battletoads* podía tener pasta de franquicia. Lógicamente, desde Nintendo se aseguraron el porteo a Game Boy con una adaptación del juego original, pero como sus implicados seguían incentivados por la originalidad que habían desarrollado para el título de NES, optaron por hacer algunos cambios significativos en la versión de la portátil.

Se podría decir que el *Battletoads* de Game Boy (1991) se perfila más como una secuela no oficial, antes que un clon con menos cualidades gráficas que su antecesor. Hubo un trabajo de ingeniería planeado para hacerse desde cero, con todo el equipo artístico diseñando nuevas etapas de juego para la portátil nipona. Aprovechando la venta en caliente de los cartuchos de NES, los ejecutivos dedujeron que más de un comprador también querría asegurarse este lado B de los sapos galácticos.

Lo que empieza siendo una aventura bastante similar a la que conocimos en NES, de repente pasa a convertirse en una nueva apuesta desafiante. Además de la clásica persecución en el jet volador y las pantallas en sentido vertical, ahora se agrega un nivel de combate aéreo. Sí, ahora los héroes verdosos pueden pilotear naves que disparan contra todo enemigo que se nos venga de frente. Hasta le sumaron el efecto de la pantalla que retumba cuando atacamos a los bosses finales (¡zumbido de MSN, quién te conoce!).

Pero la cosa no termina acá, porque si algo quería el equipo de Rare, era ofrecer un producto divertido a lo grande. Y siguiendo con la onda de incluir referencias, por qué no sumar un nivel a lo Indiana Jones. Así fue que tuvimos un stage donde nuestro sapo pixelado es perseguido a través de túneles por una roca gigante. Claro que, siendo el nivel Brain Chase, en realidad se trataba de un cerebro enorme rodando en el interior laberíntico del intestino de un gusano gigante. Por último, pero no menos importante, el formato de single player en Game Boy nos hizo extrañar el modo cooperativo de la NES.

Un equipo muy especial

En medio de los festejos por la buena reputación que *Battletoads* venía ganando en la escena gamer, la gente de Rare no podía quedarse quieta y fue así que decidieron ir por más. Pero ¿qué más quedaba por hacer después de sumar nuevos aspectos visuales y más desafíos? Solo un cambio a lo grande: fusionar el universo del *Battletoads* con el de otro juego popular en una suerte de multiverso de los 8 bits. Habiendo trabajado con la empresa Tradewest en otras oportunidades, y considerando la inspiración que tomaron del *Double Dragon* durante la creación del primer juego, se animaron a juntar las dos franquicias en un intento por explotar el éxito de ambas marcas.

Ahora Rash, Zitz y Pimple unirían fuerzas con los gemelos Billy y Jimmy Lee en el crossover *Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team* (1993). Esta jugada presenta-

QUIÉN ES QUIÉN

LOS SAPOS ANTROPOMÓRFICOS TAMBIÉN RESPONDIERON A LOS TÍPICOS ESTEREOTIPOS PARA DIFERENCIAR SUS HABILIDADES. RASH ERA EL MÁS PEQUEÑO DE LOS TRES, PERO ESO LO CONVERTÍA EN EL MÁS RÁPIDO. ADEMÁS DE SER CONSIDERADO EL MÁS DIVERTIDO DEL TRÍO (PORQUE TODA FORMACIÓN TENÍA QUE TENER UN MIGUEL ÁNGEL). PIMPLE REPRESENTABA AL FORZUDO DEL GRUPO, AUNQUE NO ERA SELECCIONABLE EN EL PRIMER JUEGO. ZITZ ERA EL LÍDER, SE DESTACABA POR SU INTELIGENCIA Y, EN CUANTO A LA AGILIDAD, ERA UN INTERMEDIO ENTRE LOS OTROS DOS.

¡ZAPATOS MUY GRANDES. Los toads se calzan los borcegos galácticos.

¡DOS POR EL PELIGRO. Los sapos les contagian algo de su humor a los gemelos Billy y Jimmy.

SI UN JUEGO CONSEGUÍA GANARSE LA FAMA DE SER UN TÍTULO COMPLICADO HASTA PARA LOS MÁS EXPERIMENTADOS EN LA MATERIA, LA POPULARIDAD ENTRE LOS PIBES ESTABA ASEGURADA.

ba algunos cambios en la animación que le había dado su identidad tan particular al *Battletoads*, por lo que se hicieron ajustes en el tono cómico y en el estilo multigénero. *Double Dragon* siempre fue un beat 'em up hecho y derecho, sin demasiados retoques a lo largo de sus entregas, de manera que los capos de Rare optaron por bajar los pies a la tierra y probar suerte con un título más ordinario y sin demasiado margen para delirarla.

Los villanos de ambas sagas se juntaron para hacerles la vida imposible a nuestros ídolos peleadores en un multiverso donde nadie se quería quedar afuera. Obvio que no tenía sentido ver a los hermanos karatekas caminando como panchos por su casa en el exterior de una nave espacial, pero si las piñas estaban aseguradas, poco importaba lo inverosímil de la historia. *Battletoads & Double Dragon*... incorporaba nuevas habilidades de lucha, pero el verdadero upgrade de esta continuación es que, por primera vez, podemos seleccionar a cualquiera de los tres sapos como jugadores. El humor se colaba en otros detalles como la posibilidad de pegarle a nuestro compañero de juego o arrojarlo contra los enemigos. La gente de Technos casi no estuvo involucrada en el proceso, y es por ese motivo que toda la estética que prevalece en la pantalla le corresponde al estilo del *Battletoads*. Al igual que el primer juego, hubo porteos para Game Boy y para el campo de los 16 bits en Genesis y SNES; sin embargo, seguía siendo una propuesta sofisticada en el rubro de los 8 bits con el agregado de perspectivas y gráficas en 3D, una cualidad que se convertiría en la firma distintiva de Rare en futuros proyectos.

DESPUÉS DE *BATTLETOADS*, RARE SE DEDICÓ A SUS NUEVOS CABALLITOS DE BATALLA PARA EL CATÁLOGO DE SNES, PRIMERO CON EL GRANDIOSO *DONKEY KONG COUNTRY* (1994), SEGUIDO DEL *KILLER INSTINCT* (1994), Y MÁS ADELANTE HIZO HISTORIA EN LA NINTENDO 64 CON EL INMENSO *GOLDENEYE 007* (1997).

Que no se corte

Era tanta la manija por seguir aprovechando la venta en caliente que la idea de cranear un título exclusivo para la SNES no podía dilatarse más. Casi en simultáneo con el crossover junto con los hermanos Lee, apareció el *Battletoads in Battlemaniacs* (1993). Aunque sirvió para colgarse de la fiebre verde que seguía latente, en realidad se trataba más de un porteo casi calcado del primer juego antes que una propuesta nueva y original. Lo mejorcito venía por el lado de los tecnicismos que podía explotar la superconsola de los 16 bits, y si no, chequeen la música de David Wise, que es un caño. También se sacaron las ganas de finalmente portear el primer juego a Game Boy con el *Battletoads in Ragnarok's World* (1993). Los ejecutivos de Nintendo y Rare seguían facturando a rolete.

ESO NO ES TODO, AMIGOS

ASÍ COMO MARIO BROS., SONIC, EARTHWORM JIM Y TANTOS OTROS PERSONAJES PIXELADOS QUE TUVIERON SU ADAPTACIÓN ANIMADA EN LA PANTALLA CHICA, LOS SAPOS TAMBIÉN COPARON LOS SEGMENTOS TELEVISIVOS PARA LOS MÁS CHICOS. EL PRIMER EPISODIO PROPONE UNA HISTORIA DE ORIGEN, SIENDO ESTOS TRES HUMANOS ADOLESCENTES QUE SON TRANSFORMADOS EN SAPOS INTERPLANETARIOS POR EL MISMÍSIMO PROFESOR T. BIRD. PERO LA CALIDAD ERA TAN MERSA QUE FUE CANCELADO Y NO PASÓ DEL CAPÍTULO PILOTO.

QUE NO SE ENTERE NINTENDO. La versión arcade incluye toda la sangre que les gusta a los guachos.

La perlita llegó al año siguiente con el estreno exclusivo de un juego para el formato arcade. Conocido para muchos como *Super Battletoads* (1994), acá hubo oportunidad de sacarle potencial a la placa, con chiches que fueron la delicia de quienes le metieron fichitas una y otra vez por aquel entonces. Siendo que el crossover y el título de SNES se hicieron casi de taquito, acá los desarrolladores de Rare tuvieron luz verde para desatarse y condimentar el proyecto con toda la violencia que no pudieron incluir en los juegos previos. Como los censores de Nintendo no tenían injerencia en el circuito de arcades, Bayliss y sus muchachos podían hacer de las suyas. El humor intensificó los sprites sangrientos que poblaron cada escenario, además de poder tirar a los malos contra la pantalla, decapitarlos o perforarles el cráneo. Este sería un punto crucial en la obra de Rare, ya que es cuando empiezan a experimentar de lleno con gráficos en 3D de la mano del PowerAnimator, el software que les permitió innovar en dicha técnica. Durante los años siguientes, sus desarrolladores se basaron pura y exclusivamente en el armado de juegos 3D, pero fue con el *Super Battletoads* que terminaron de expandir sus capacidades creativas.

El juego de las canas verdes no muere

Claro que para 1994 el mercado estaba atravesando una verdadera revolución en materia de hardwares con el arribo de varias consolas hogareñas que se disputaban el negocio, por lo que el *Super Battletoads* tuvo un rendimiento bastante acotado. Esto se debió a que algunos asesores del sector comercial retrasaron el lanzamiento de la máquina, y las ventas que alcanzó no fueron suficientes como para generar mayores expectativas. De hecho, estaba planeado que el título fuera porteado al formato hogareño con algunas censuras, pero todo el proyecto fue cancelado. Ante semejante negativa, los de Rare optaron por ponerle punto final a la franquicia y apuntar sus intereses hacia otros lanzamientos.

Luego de hacerse la fama como uno de los más difíciles, el *Battletoads* se echó a dormir. La saga paró la moto y Rare se dedicó a sus nuevos caballitos de batalla para el catálogo de SNES, primero con el grandioso *Donkey Kong Country* (1994), seguido del espectacular *Killer Instinct* (1994), y más adelante hizo historia en la Nintendo 64 con el inmenso *GoldenEye* 007 (1997) y *Banjo-Kazooie* (1998). Cada proyecto de Rare se concentró en ser una propuesta divertida y, al mismo tiempo, convertirse en un reto para cualquiera. Pero ese legado se construyó sobre los esfuerzos del *Battletoads*, que fue el juego que sentó las bases para la filosofía gamer a la que siempre apuntó la compañía.

PT.13

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Contamos con más de 250 marquesinas nacionales preservadas y seleccionamos 16 de ellas para esta decimotercera guía en versión extendida. Vamos por todo.

POR CLUB ARGENTINO DE ARCADES
@_CLUBARGENTINODEARCADES

EL VERSUS DE LA INTRO: ARRANCAMOS A LOS GOLPES CON EL MEJOR JUEGO DE PELEAS DE TODOS LOS TIEMPOS. CON ESTA MARQUESINA ÚNICA E IRREPETIBLE EN ESTE MUNDO: SCOTT Y MAX, DE LA INTRO, SON LOS PROTAGONISTAS ABSOLUTOS DE ESTE ARTE, DEJANDO ATRÁS A KEN, RYU Y TODA LA BANDA. CARTEL ESPECIALMENTE DEDICADO A LUIGI, DE LOMA HERMOSA, BUENOS AIRES, Y LUCAS, DE CIPOLLETTI, RÍO NEGRO. ¡ABRAZO A AMBOS!

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR – TRAPO ET VIDEO GAMES

0106>TVG0015F2-FD

CONEXIÓN A BOEDO: NO EXISTE NI EXISTIRÁ ARTE DE ESTE JUEGO QUE NO SEA HERMOSO. SI BIEN EN LA VERSIÓN NACIONAL ESTÁN AUSENTES LOS COCHES Y LAS PALMERAS DEL CARTEL ORIGINAL, EL DELICADO TRABAJO DE PINTADO A MANO EN LA TIPOGRAFÍA Y EL DISEÑO SIMPLE EN SUS COLORES NOS TRANSMITEN ESE VALOR INCALCULABLE DE UN TRABAJO DE ÉPOCA. MARQUESINA DEDICADA A OTRO GRAN AMIGO DEL CLUB: RONALDO VELARDEZ.

CITY CONNECTION – DESCONOCIDO

0107>XXX045CCO-FD

VUELO BAJO: ANA MARÍA SACANDO LO MEJOR DE SÍ EN ESTE CARTEL ESPECTACULAR DE ESTE COMPLICADO JUEGO DE TECMO DE 1988. ESE JEEP IMPONENTE Y EL HELICÓPTERO ALEJÁNDOSE DE LA EXPLOSIÓN SON PURA VIBRACIÓN ARCADE. VALE LA PENA JUGARLO NUEVAMENTE EN MAME. ANDÁ A GOOGLEAR LA ORIGINAL Y SACÁ TUS PROPIAS CONCLUSIONES DE CUÁL ES MEJOR.

SILKWORM – ANA MARÍA

0108>ANA038SWM-FD

LO CONOZCO POR EL FAMILY: SE LO VEÍA POCO POR LOS VIDEOS, PERO ESTE GRAN JUEGO DE TAITO TIENE UNA ESTUPENDA MARQUESINA ORIGINAL, AUNQUE LA DE MALAGAMBA NO DESENTONA EN ABSOLUTO, YA QUE SU VERSIÓN ES UN CALCO CASI EXACTO DEL FLYER ORIGINAL DEL JUEGO, QUE DEMUESTRA QUÉ MATERIAL TENÍA ELLA A MANO Y CÓMO LO PODÍA DUPLICAR EN UNA MARQUESINA PARA DECORAR NUESTROS MUEBLES. NO HAY OTRA IGUAL.

THE LEGEND OF KAGE – ANA MARÍA

0109>ANA039LOK-FD

DERROCHE DE FICHAS POR BANFIELD: BIZZARA, BIEN TURBINA E INSUPERABLE. ESE DRAGÓN CON CARA DE CÓMPLICE Y LAS BOQUITAS PINTADAS DE HAMMER Y SPIKE DESCHAVÁN QUE EL CRIMEN ORGANIZADO PUDO TENER LUGAR ALGUNA NOCHE POR LOS BOSQUES DE PALERMO. ARTE MAGISTRAL DEDICADO A NUESTRO AMIGO DIEGO SÁNCHEZ.

DOUBLE DRAGON – TRAPO ET VIDEO GAMES

0110>TVG002DDG-FD

TE JUEGO UN POOL POR CONSTITUCIÓN: ESTA INQUIETANTE MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA DE FINALES DE LOS 80 NO TIENE PRECEDENTES. LAS CHICAS DEL JUEGO DE DATA EAST SE TRANSFORMARON EN MUJERES EN BIKINI SEMIZOMBIS Y SE ACERCAN A LA MESA DE POOL PARA COMERTE. MALA TRADUCCIÓN, PINTADO ESPANTOSO Y CASI MACABRA. TOP 3 DE NUESTRO INVENTARIO.

POCKET GIRL (POCKET GAL) – TRAPO ET VIDEO GAMES

0111>TVG003PGR-FD

CABALLEROS A LOS FLECHAZOS POR EL SUR: ANA MARÍA AL ATAQUE CON ESTE CARTEL CON MUCHO MÁS COLOR Y DETALLES QUE EL ORIGINAL. GRAN REPRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES DEL JUEGO DE CAPCOM, CON ESOS SPRITES GRANDOTES QUE TANTOS COMBATES NOS DIERON. DEDICADO A NUESTRO AMIGO Y SUSCRIPTOR HERNÁN 240P, DE EL BOLSÓN, RÍO NEGRO, APASIONADO DEL RGB Y LAS JUNTADAS.

KNIGHTS OF THE ROUND – ANA MARÍA

0112>ANA040KOR-FD

SI ES TECHNOS, ES BUENO: VIEJÍSIMO ARTE PINTADO A MANO POR MALAGAMBA A PURA DESTREZA CON SU MUÑECA Y PINTURAS PARA LOGRAR EL COLOR E IDENTIDAD DE ESTE ICÓNICO JUEGO DE PELEAS DE 1984. PARECIDA A LA ORIGINAL, AUNQUE REEMPLAZÓ LA TIPOGRAFÍA POR UNA PROPIA, ESTILO KANJI JAPONÉS, QUE LA HACE ESPECTACULAR Y ÚNICA EN SU ESPECIE.

KARATE CHAMP II (KARATE CHAMP) – ANA MARÍA

0113>ANA041KCH-FD

PREHISTORIC ISLE IN 1930 - ANA MARÍA

0114>ANA042PKI-FD

EN UN MUNDO DE AVIONES Y DINOSAURIOS: DE LAS MEJORES DE ANA MARÍA. TOMANDO DISEÑOS DE LA FOLLETERÍA ORIGINAL, ESTAMPÓ EN EL MUEBLE NACIONAL ESTE CARTEL LLENO DE COLOR, DETALLES Y ACCIÓN DE ESTE FRENÉTICO JUEGO DE FINALES DE LOS 80 LANZADO POR SNK. PARA ENCUADRAR.

CAPTAIN COMMANDO - TRAPO ET VIDEO GAMES

0115>TVG004CCM-FD

LA METRO CITY DEL FUTURO, EN PELIGRO: SIMPLE PERO IMPONENTE. TRAPO SE MANDÓ UNO DE LOS MEJORES DIBUJOS DE SU OBRA INMORTALIZANDO LA INTRO DEL JUEGO Y CHANCHA FINAL. LLAMADO SCUMOCIDE, QUE LE DA PROTAGONISMO AL MALO Y NO A LOS BUENOS. IMPRESIONANTE TRABAJO Y ARTE ÚNICO CON UN ENFOQUE POCAS VECES VISTO.

MS. PAC-MAN (PAC-MANIA VER.) - ANA MARÍA

0116>ANA043MPM-FD

MANÍA POR VOS: CREEMOS QUE TENEMOS TODAS LAS MARQUESINAS DE MS. PAC-MAN DE MALAGAMBA, PERO ESTA ES LA MÁS EXTRAÑA DE TODAS. SI BIEN LA TIPOGRAFÍA Y LOS DIBUJOS SON TODOS PARECIDOS ENTRE SÍ, ESTA VERSIÓN CON EL FONDO EN PERSPECTIVA Y EFECTO 3D NOS LLEVA MÁS AL *PAC-MANIA* QUE AL CLÁSICO DE LA DAMA CON EL NAMCO. GIRÓ POR MUCHOS LOCALES Y SE PUEDE APRECIAR HASTA HOY EN DÍA. POR EJEMPLO, EN EL GREEN PLAY #2 EN MAR DEL PLATA. ¡MUCHAS GRACIAS, RODRIGO, POR DEJARNOS COPIARLA!

RIVALIDAD BAHIENSE: OTRA MARQUESINA DE LA DAMA DE BOEDO DE LA CUAL NO TENÍAMOS NINGÚN TIPO DE REGISTRO HASTA QUE EL GRAN AMIGO Y SUSCRIPTOR DE *Replay* MARTÍN DEL BARRIO NOS LA ESCANEÓ Y FACILITÓ PARA INMORTALIZAR EN ESTA GUÍA. CONSIDERADO EL PADRE DEL *NBA JAM*, SU MARQUESINA EXPLOTA EN COLORES Y TIENE UNA SIMPATÍA QUE DEJA CHIQUITA A LA ORIGINAL. ¡AGUANTE BAHÍA BLANCA Y UN BESO GRANDE AL VARÓN, MARTÍN!

ARCH RIVALS - ANA MARÍA

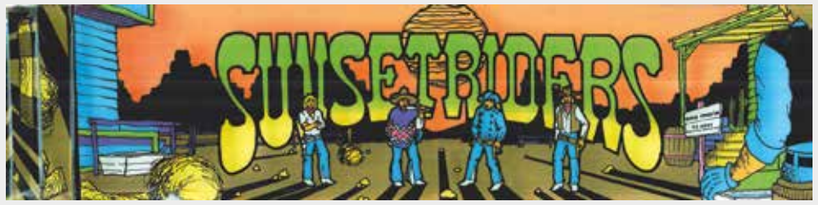
0117>ANA044ACR-FD

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS PT.13

NINJA GAIDEN - TRAPO ET VIDEO GAMES

0118>TVG005NGD-FD

LA DIFICULTAD HECHA VIDEOJUEGO: ALEJÁNDOSE TOTALMENTE DE LA VERSIÓN ORIGINAL PERO TOMANDO EL FLYER ORIGINAL COMO CONCEPTO, TRAPO NOS TRAE UNA MARQUESINA CON MUCHA FUERZA Y OSCURIDAD DEL NINJA MÁS FAMOSO DE TECHO. CASTIGADA COMO NUESTRA MENTE AL JUGARLO, PERO PRESERVADA PARA TODOS USTEDES.



SUNSET RIDERS - ANA MARÍA

0119>ANA045SSR-FD

KONAMIGOS DE A 4, JUEGO CON CORMANO: LA MUSA DE BOEDO AL ATAQUE CON ESTE IMPONENTE CARTEL DEL CLÁSICO WESTERN DE KONAMI. NUESTROS VAQUEROS AL MEJOR ESTILO DE LA TELENOVELA *PASIÓN DE GAVILANES*, JUNTO A ESE ATARDECER Y LAS SOMBRAS ALUCINANTES PROYECTADAS SOBRE EL DESIERTO. EL SELLO DE ANA EN EL CARTEL ES LO MÁS. DEDICADA A EZE VILA, QUE LA FOTOGRAFIÓ EN LA COSTA.

CABAL - TRAPO ET VIDEO GAMES

0120>TVG006CAB-FD

SONIDO OSCURO Y A LOS CORCHAZOS LIMPIOS: PUNGUEADA POR COMPLETO DE LA MARQUESINA ORIGINAL, AUNQUE LOS TRAZOS FINOS DE AQUELLA NO HACÍAN QUE EL SOLDADO SE PARECIERA TANTO AL PITY ÁLVAREZ. ESTE CARTEL BÉLICO INCITABA A DESLIZAR LA FICHA SOBRE EL FICHERO Y REVENTAR LOS CUARTELES Y SOLDADOS ENEMIGOS SIN PARAR. LA TIPOGRAFÍA CUADRADA CUSTOM CON REGLA PIZZINI DE ESCUELA TÉCNICA LE DA EL TOQUE DE DISTINCIÓN QUE BRILLÓ EN ALGÚN MUEBLE NACIONAL Y HOMENAJEAMOS EN ESTA HUMILDE EXHIBICIÓN.

TROJAN - ARGAÑARAZ

0121>ARG004TRO-FD

GUERREROS VIGILANTES: FALTABAN UNOS AÑOS PARA QUE LLEGARAN LOS 90 Y ARGAÑARAZ SE PINTÓ A MANO ESTA POTENTE MARQUESINA LLENA DE ACCIÓN Y COLOR. SIMILAR A LA ORIGINAL. SI NOS REFERIMOS A JUEGOS DE LOS 80 DE CAPCOM, HABLAMOS DE DIFICULTAD EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN, Y ESTE VIDEOJUEGO SIMILAR A *VIGILANTE* PONE A PRUEBA A CUALQUIERA MENOS A NOSOTROS, QUE NOS DESPEDIMOS DE LA GUÍA. THE END. ¿THE END?

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

BASES Y PUNTOS DE PARTIDA PARA JUGAR SIMCITY

Toda una ciudad y la vida de sus habitantes dependen de nuestras acciones. ¡Si no sabés gobernar, no te pierdas estos tips!

POR GBOT

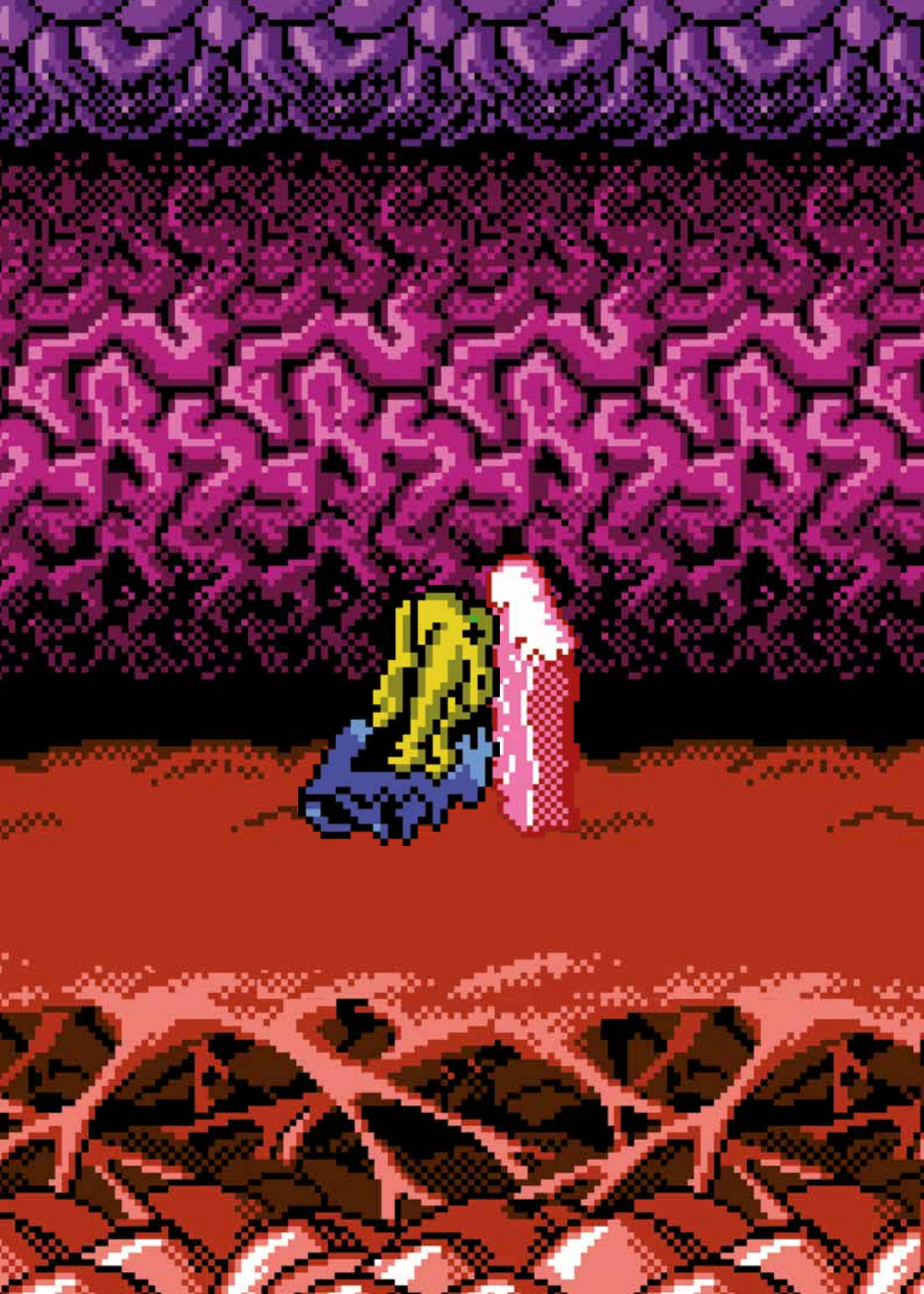
Muchas veces damos por hecho que todos conocen los aspectos elementales de los videojuegos, como que en el *Wolfenstein* los malos son los nazis o que en el *Super Mario Bros.* los enemigos vienen de la derecha. Sin embargo, es importante hacer una pausa cada tanto y repasar algunas cuestiones aunque nos parezcan evidentes. Una de las grandes incomprendidas de esta época es la saga *SimCity*, un simulador donde estamos a cargo del diseño y administración de una ciudad con el objetivo de hacerla florecer. Parece tarea simple, pero ¡gobernar es más que apretar un par de botones y ver cómo se mueven los números! Por eso, hoy vamos a repasar algunas cuestiones, obvias para algunos, pero importantes para todos.

Lo primero que tenés que hacer siempre es crear una planta eléctrica. Las zonas residenciales e industriales necesitan electricidad para funcionar, por lo que es muy importante que puedas proveerles este servicio esencial (nota: los cortes de luz extendidos pueden provocar revueltas).

En este mismo sentido, sería imposible moverse por la ciudad sin caminos y rutas: asegurate de crearlos y extenderlos a medida que se expanda la ciudad. Por supuesto, todo esto no es gratis y de algún lado tiene que salir la plata. Acá es donde entra el muy importante sistema de impuestos: sin impuestos, no puede hacerse nada. No pueden construirse hospitales, escuelas, estaciones de bomberos y tampoco va a crecer la ciudad. Claro que si ponemos impuestos altos, el descontento de la gente va a crecer (nota: el descontento extendido puede provocar revueltas) y va a estancarse el crecimiento. Por eso es muy importante ver qué impuestos se aplican y a qué sector, además de establecer un presupuesto balanceado donde no se joda al ciudadano común en nombre del superávit.

NOTA: EL DESCONTENTO EXTENDIDO PUEDE PROVOCAR REVUELTAS.

A medida que la ciudad crezca, es importante escuchar las demandas de los ciudadanos: seguí los diarios y consultá su nivel de felicidad. Van a pedir que construyas escuelas, hospitales, parques, zonas educativas y más. Responder a esas demandas es un aspecto vital del Gobierno, así como iniciar campañas para fomentar la lectura, dar cursos de RCP ¡y hasta tener salud pública!

Claro, la otra opción es librar todo al clic invisible del mercado: aumentar impuestos caprichosamente, recortar el presupuesto a casi nada y argumentar que ese descontento creciente del que hablan los diarios es una maniobra en contra de tu gestión. Eso sí: tené en cuenta que esta forma de gobernar puede provocar revueltas. Y quién te dice que también un *game over*.

VOLVÉ A
Sacoa
Entertainment
MAR DEL PLATA · VILLA GESELL · NECOCHEA
¡Y si sos suscriptor de Replay
llevá esta tarjeta para jugar gratis durante 3 horas!
Sacoa
Entertainment
@sacoaoriginal
Tarjeta válida para los locales de Sacoa en Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. Al activarla por primera vez, podrás jugar gratis durante 3 horas a cualquier juego que no entregue premios. Bases y condiciones: 1) Revista Replay (el Organizador) organiza la promoción "Volvé a Sacoa" (la Promoción). 2) Mediante la Promoción, todos los suscriptores de Revista Replay recibirán de regalo con la revista Replay #43, de noviembre de 2023, una (1) tarjeta para utilizar en Sacoa. 3) La tarjeta podrá ser utilizada en los locales de Sacoa de Mar del Plata, Villa Gesell y Necochea. 4) La tarjeta se encuentra lista para su uso y no requiere activación. 5) La tarjeta se activará al primer uso y otorgará juegos gratis durante las siguientes tres (3) horas en todos los juegos que admiten carga de cortesía. 6) Los juegos que admiten carga de cortesía están sujetos a la determinación de cada local. 7) Una vez terminado el tiempo de uso libre, la tarjeta puede ser recargada. 8) Promoción válida hasta agotar stock. 9) Cuando circunstancias no imputables al Organizador o no previstas en estas bases o que constituyan caso fortuito o de fuerza mayor lo justifiquen, la Promoción podrá ser suspendida, cancelada o modificada. 10) La participación de la Promoción supone la aceptación de las presentes bases y condiciones.